MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF MELALUI BERMAIN ULAR TANGGA PADA ANAK KELOMPOK B DI TK JEMBER PERMAI 1 KECAMATAN SUMBERSARI KABUPATEN JEMBER TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Oleh:
Tatik Alfi Nur'Aini
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini
Email: Alfi_aini@ymail.com

ABSTRAK

Nur'Aini, Tatik Alfi. 2016. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Bermain Ular Tangga pada Anak Kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015-2016.* Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Misyana, M.Pd. (2) Eriqa Pratiwi, M.Pd

Kata kunci : bermain ular tangga. Kemampuan Kognitif

Bermain ular tangga juga termasuk permainan populer dikalangan anak – anak. Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak – kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih. Kognitif adalah proses berfikir anak, untuk menghubungkan, menilai serta memperoleh hal – hal yang baru sehingga anak dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, dengan pengetahuan yang dimilikinya anak dapat memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

Masalah penelitian yang ingin dipecahkan adalah bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui cara meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, pada anak kelompok B yang berjumlah 16 anak, di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016, metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan berupa hasil dari lembar observasi dan hasil dokumentasi aktivitas anak selama bermain ular tangga.

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak secara klasikal dari 16 anak terdapat 12 anak yang meningkat kemampuan kognitifnya, dari perhitungan tersebut dapat diketahui peningkatan secara klasikal mencapai 75% yang berarti kemampuan kognitif anak telah mencapai kriteria kesuksesan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa bermain ular tangga dapat meningkatkan

kemampuan kognitif anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015 – 2016.

ABSTRACT

Nur'aini, Tatik Alfi. 2006. Increasing Students' Cognitive Ability Through Playing Snake Stage in Group B Students TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 Academic Year. Thesis. Theacher Education Early Childhood Education Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Jember. Advisor: (1) Misyana, M.Pd. (2) Eriqa Pratiwi, M.Pd

Key words: Playing Snake Stage, Cognitive Ability

Playing snake stage is a kind of popular toys for children. Snake stage is a game with board which is divided into several small boxes and several drawing boxes equal with the stage or connect to the other boxes. Usually this game is played between two children or more. Cognitive is a child thinking process, to connect, assess and acquire things - new things so that the children can develop their knowledge, with the knowledge possessed child can solve problems and can interact with the surrounding environment.

The problem of the research that want to be solved is how to increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.

The purpose of the research is to know the method to increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.

The design of the research is Classroom Action Research in Group B which consist of 16 children in TK 'TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.The method of collecting data is Observation and Documentation. The data which is collected is the result from the observation and the result of documentation of children's activity during playing snake stage.

According to the result of observation can be known that playing snake stage can increase the children's cognitive ability classically from 16 children, there are 12 children increase cognitive ability. From that result can be known that there is increasing classically up to 75%. It means that the children's cognitive ability have been achieved the success criteria It can be concluded that playing snake stage can increase the children's cognitive ability through playing snake stage in Group B TK Jember Permai 1 Sumbersari Jember in 2015-2016 academic year.

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah anak yang berada di antara usia 0 – 6 tahun yang merupakan masa keemasan seorang anak. Pada masa ini segala potensi harus dikembangkan secara menyeluruh dari segi kognitif, bahasa, sosial emosional, dan fisik motorik. Untuk mengembangkan aspek kemampuan tersebut dibutuhkan pendidikan yang tepat untuk anak.

Menurut Undang – Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 ayat 14, bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pada masa anak – anak merupakan periode kondusif untuk menumbuh kembangkan berbagai kemampuan fisiologis, kognitif, bahasa, sosial emosional, dan spiritual, yang sangat dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat. Dengan demikian, pembelajaran di TK yang selalu memberikan pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak.

Salah satu kemampuan anak yang harus ditingkatkan adalah kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif adalah suatu proses berfikir berupa kemampuan untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan sesuatu serta dapat memecahkan masalah untuk menciptakan karya yang dihargai, Dengan demikian, pembelajaran di PAUD harus menyajikan kemampuan kognitif dengan tepat mempertimbangkan tingkat kemampuan anak.

Kegiatan belajar mengajar di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember fasilitas permainannya sudah memadai, namun permainan tersebut kurang menstimulasi kemampuan kognitif anak. Karena permainannya kurang menarik sehingga saat proses pembelajaran sekitar 50% anak yang sulit konsentrasi, ketika diberi pertanyaan anak tidak langsung menjawab. Hal tersebut berpengaruh terhadap kemampuan kognitif anak, sehingga kemampuan kognitifnya kurang berkembang secara optimal. Terlihat pada saat anak bermain kartu angka anak belum mampu mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, belum mampu menyebutkan lambang bilangan 1 – 10 secara berurutan. Oleh sebab itu peneliti memberikan inovasi baru pada media bermain ular tangga dengan media yang lebih besar dan gambar yang berfariasi sehingga anak dapat tertarik dengan permainan ular tangga.

Berdasarkan latar belakang di atas adapun masalah penelitian ini yaitu " Bagaimana cara meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015 – 2016". Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif melalui bermain ular tangga di kelompok B TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun Pelajaran 2015 – 2016.

Kognitif adalah proses berfikir anak, untuk menghubungkan, menilai serta memperoleh hal – hal yang baru sehingga anak dapat mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya, Dengan pengetahuan yang dimilikinya anak dapat memecahkan masalah dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Istilah kognitif berasal dari kata *cognition* atau *knowing* yang berarti konsep luas dan inklusi yang mengacu pada kegiatan mental yang tampak dalam pemerolehan, organisasi atau penataan, dan penggunaan pengetahuan. Dalam arti yang luas, kognitif merupakan ranah kejiwaan yang berpusat di otak dan berhubungan dengan kehendak dan perasaan (Wiyani, 2013:71-72). Penjelasan di atas maka dapat kita katakan bahwa kemampuan kognitif anak adalah kemampuan yang terkait dengan daya ingat dan daya pikir anak yang tersusun dalam susunan saraf untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperolehnya untuk melakukan kegiatan bermain ular tangga.

Bersenang senang adalah dunia anak yang wajib kita berikan kepadanya. Dengan berbagai macam jenis permainan, ular tangga merupakan salah satu dari sekian banyak permainan anak yang mengasyikkan. Ular tangga merupakan jenis permainan yang didesain khusus bagi anak umur 3 tahun ke atas. Permainan yang dapat dimainkan oleh dua orang atau lebih ini ternyata dapat memberikan manfaat besar, khususnya bagi anak yang sulit belajar. Permainan ular tangga bagi anak sangatlah beragam. Sehingga, permainan ini dapat dikelompokkan

berdasarkan bentuk tampilan gambar maupun usia anak. Permainan ular tangga yang didesain khusus untuk anak usia TK biasanya memiliki jumlah karakter tampilan gambar papan yang lebih komplit dibandingkan ular tangga bagi anak usia prasekolah. Sehingga, keragaman tersebut memiliki manfaat yang berbeda sesuai bentuk dan fungsinya. Karena tidak ada papan permainan standar dalam permainan ini, maka setiap orang dapat membuat papan ular tangga sendiri dengan sangat menarik agar disukai oleh anak – anak (Jatmika, 2012:103). Menurut Tilong (2014:30) permainan ular tangga juga termasuk permainan populer dikalangan anak – anak. Ular tangga adalah sebuah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak – kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah tangga atau ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya, permainan ini dimainkan oleh dua anak atau lebih.

Penelitian ini, menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) dengan variable terkait dengan suasana yang menyenangkan bagi anak yaitu memakai *ular tangga*. Penelitian tindakan kelas merupakan sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari hasil perlakuan tersebut. Peneliti bertindak langsung sebagai guru dan melaksanakan langsung rencana pembelajaran, sedangkan guru kelas membantu sebagai observer atau pengamat. Pada pelaksanaan kegiatan permainan ular tangga ini dipergunakan dua dadu, karena pada setiap kegiatan dengan indikator menyebutkan lambang bilangan dibutuhkan 1-10, sementara satu dadu hanya terdiri dari 1- 6. Dengan demikian, dapat dikatakan penelitian tindakan kelas atau PTK adalah jenis penelitin yang memaparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya (Arikunto, 2015:1). Untuk itu tujuan dari penelitian tindakan kelas diharapkan guru dapat melaksanakan proses pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan serta sarat makna yang disajikan guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik (Mulyasa, 2012:55).

Desain (rancangan) penelitian ini menggunakan siklus. Model skema yang digunakan dalam penelitian ini terdapat empat tahapan penting, yaitu :

1) Perencanaan, merupakan penjelasan dari penelitian mengenai apa, mengapa, dimana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut dilakukan.
2) Pelaksanaan, mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan.
3) Pengamatan, mencakup prosedur perekaman data tentang proses dan hasil implementasi tindakan yang dilakukan.
4) Refleksi, mengurai tentang prosedur analisis terhadap hasil pemantauan dan refleksi tentang proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilakukan.

Penelitian akan dilakukan dalam siklus – siklus. Jika pada siklus I telah terjadi peningkatan pada perkembangan kognitif dari rendah ke lebih tinggi maka tidak dilanjutkan pada siklus selanjutnya. Namun apabila pada siklus I tidak terjadi peningkatan maka dilanjutkan pada siklus II. Subjek penelitian adalah anak kelompok B TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember tahun tahun ajaran 2015 – 2016 dengan jumlah anak 16 diantaranya , 6 anak perempuan dan 10 anak laki – laki. Studi pendahuluan adalah kegiatan awal yang

dilakukan oleh peneliti sebelum melaksanakan penelitian yang sebenarnya. Hal ini untuk mengetahui perkembangan kognitif anak kelompok B sebelum diberi pembelajaran oleh peneliti melalui bermain ular tangga.

Berdasarkan studi pendahuluan, kemampuan dalam perkembangan kognitif masih sangat rendah yaitu 50% dari jumlah 16 anak yang masih mengalami kesulitan. Data tersebut diperoleh dari hasil rekap nilai kemampuan kognitif yang dimiliki oleh guru kelas, sehingga dari data tersebut peneliti mencari solusi agar pembelajaran berjalan efektif dan perkembangan kognitif anak berkembang secara optimal dengan menjadikan kegiatan bermain ular tangga lebih bermakna dan menyenangkan. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah pedoman observasi dan pedoman dokumentasi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil pertemuan hari pertama dan hari kedua, dapat disimpulkan bahwa bermain ular tangga pada penelitian hari pertama dan hari kedua belum bisa menuntaskan hasil belajar anak secara klasikal. Hal ini diketahui bahwa masih ada anak yang belum bisa dalam aspek mencocokkan jumlah titik dadu dengan angka pada lembar ular tangga, menyebutkan lambang bilangan dilembar ular tangga ada anak yang belum tuntas. Hal ini dikarenakan masih ada anak yang belum bisa dalam mengembangkan kemampuan kognitifnya.

Bahwa hasil belajar anak pada siklus I hari pertama dari ketiga aspek yang diamati terdapat 9 anak atau 56,25% yang mendapat bintang 3. Sedangkan pada hari kedua dari ketiga aspek yang diamati terdapat 9 anak atau 56,25% yang mendapat bintang 3. Hal ini dapat simpulkan hasil dari observasi hari pertama dan hari kedua yang dihitung secara klasikal diperoleh hasil belajar anak pada hari pertama dan hari kedua mencapai 9 anak atau 56,25% yang mendapat bintang 3. Sedangkan kriteria kesuksesan yang harus dicapai adalah 75%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak belum tuntas karena belum mencapai standar ketuntasan. Oleh karena itu, kegiatan dilanjutkan pada siklus II. Siklus II dilakukan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak sehingga tercapai ketuntasan yang diharapkan.

Ketidak tuntasan hasil belajar disebabkan oleh beberapa hal yaitu:

1. Peneliti kurang memberi penjelasan secara jelas tentang peraturan bermain ular tangga.
2. Anak kesulitan ketika menunjukkan lambang bilangan dibidak ular tangga.
3. Kurangnya perhatian anak tehadap penjelasan guru, sehingga anak masih kesulitan ketika bermain ular tangga.

Hasil observasi setelah pelaksanaan siklus I dan siklus II dapat disimpukan bahwa pembelajaran yang meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui kegiatan bermain ular tangga pada siklus II sudah bisa dikatakan tuntas dari hasil belajar anak secara klasikal. Hal ini diketahui bahwa adanya peningkatan terhadap hasil belajar anak dalam kemampuan kognitif.

hasil belajar anak pada siklus II hari pertama dari ketiga aspek yang diamati terdapat 11 anak atau 68,75% yang mendapat bintang 3. Sedangkan pada hari kedua dari ketiga aspek yang diamati terdapat 13 anak atau 81,25% yang mendapat bintang 3. Sehingga dapat disimpulkan pada siklus II hari pertama dan hari kedua yang dihitung secara klasikal mencapai 12 anak atau 75% yang mendapat bintang 3.

Terlihat dari prosentase ketuntasan hasil belajar anak secara klasikal menggunakan permainan ular tagga pada siklus I hasil belajar anak mencapai 56,25% atau 9 anak, pada siklus II mencapai 75% atau 12 anak. Hasil ini menunjukkan bahwa hasil belajar anak tuntas karena anak mampu mencocokkan

jumlah titik dadu dengan angka, anak mampu menyebutkan lambang bilangan, dan anak mampu memahami fungsi ular dan tangga sebanyak 75% atau 12 anak yang medapat bintang 3. Siklus II dikatakan sukses pelaksanaannya karena telah mencapai standar yang diharapkan yaitu standar yang ditentukan 75%.

Berdasarkan paparan diatas dapat diketahui banyak perubahan yang terjadi saat proses pembelajaran dengan kegiatan bermain ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Meningkatnya hasil prosentase kesuksesan belajar dikarenakan media bermain ular tangga yang sudah dimodifikasi lebih besar dibanding dengan media yang pertama, dalam proses pembelajaran peneliti mengulang materi secara berulang untuk memahamkan kepada anak, peneliti memberikan contoh cara bermain ular tangga. Hal ini terbukti bahwa dengan bermain ular tangga dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

PEMBAHASAN

Peneliti melakukan observasi awal yaitu di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember. Saat observasi awal peneliti mendapat data dari guru kelas mengenai kemampuan kognitif pada anak kelompok B yang berjumlah 16 anak, dimana terdapat 8 anak atau 50% yang dapat bermain kartu angka. Sehingga peneliti menggunakan media bermain ular tangga untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang terkait dengan cara berpikir anak, membangun pengetahuan dirinya dengan lingkungan sekitar sehingga membuat anak berpikir kongkrit untuk menyampaikan apa yang dilihatnya. Hal ini didukung oleh pendapat Patmodewono (dalam Gunarti, 2010:1.37) bahwa kognitif sering kali diartikan sebagai kecerdasan atau cara berpikir. Kognitif adalah pengertian yang luas mengenai cara berpikir dan mengamati, jadi merupakan tingkah laku yang mengakibatkan seseorang memperoleh pengetahuan atau yang dibutuhkan untuk memperoleh pengetahuan atau menggunakan pengetahuan yang diperoleh.

Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I dengan menggunkan media ular tangga hasil kemampuan belajar anak yang mendapat bintang 3 mencapai 56,25% atau 9 anak yang meningkat. Dengan demikian, pada siklus I hasil belajarnya belum mencapai standar ketuntasan yang telah ditentukan, meskipun sudah mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan.

Kegiatan pada siklus II pelaksanaan tindakan pembelajaran berjalan lancar setelah dilakukan perbaikan, baik dari segi penyampaian maupun dari media yang digunakan. Meskipun pada siklus II ini masih ada kendala, namun kendala tersebut dapat teratasi dengan baik. Hasil observasi dan refleksi pada siklus II, dapat diketahui hasil belajar anak secara klasikal terjadi peningkatan jika dibandingkan dengan hasil belajar pada siklus I.

Hasil belajar anak secara klasikal pada siklus I anak yang mendapat bintang 3 mencapai 9 anak atau 56,25% yang meningkat, sedangkan pada siklus II anakyang mendapat bintang 3 mencapai 12 anak atau 75% yang meningkat. Pelaksanaan kegiatan ini, peneliti sebagai guru dan dibantu oleh seorang guru kelas untuk mengobservasi seluruh kegiatan anak, peneliti juga mengajak anak yang kurang aktif untuk bermain ular tangga sekaligus mendokumentasikan menggunakan camera hand phone.

Kemampuan kognitif anak dapat dilatih dengan permainan ular tangga. Menurut Tilong (2014: 30) permainan ular tangga juga termasuk permainan populer dikalangan anak – anak. Ular tangga adalah permainan dengan bentuk papan yang dibagi dalam kotak – kotak kecil dan beberapa kotak bergambar sejumlah

tangga dan ular yang menghubungkan dengan kotak lain. Biasanya bermain ular tangga ini dimainkan oleh dua orang atau lebih.

Kemampuan kognitif anak berkembang melalui bermain ular tangga. Hal ini selaras dengan pendapat Sriningsih (dalam Zubaidah 2014:38) mengungkapkan secara umum bahwa media permainan ular tangga dapat diberikan untuk anak usia 5 – 6 tahun dalam rangka menstimulasi bebagai bidang pengembangan seperti kognitif, bahasa dan sosial. Ketrampilan kognitif matematikayang terstimulasi yaitu menyebutkan urutan bilangan, mengenal lambang bilangan, dan konsep bilangan. Ketrampilan bahasa yang dapat distimulasi melalui permainan ini misalnya kosa kata naik – turun, maju mundur, ke atas – ke bawah dan lain sebagainya. Ketrampilan sosial yang dilatih dalam permainan ini diantaranya kemauan mengikuti aturan permainan, bermain secara bergiliran.

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan, kita dapat mengetahui bagaimana cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak melalui bermain ular tangga pada anak kelompok B di TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupten Jember, yaitu dengan guru mengenalkan lebih dekat mengenai permainan ular tangga untuk anak, karena dengan bermain ular tangga, anak dapat mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan, anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsinya, anak dapat menghitung jumlah dadu yang muncul. Anak – anak dapat mengikuti kegiatan bermain ular tangga dengan antusias, Sehingga melalui bermain ular tangga kemampuan kognitif anak dapat meningkat.

SARAN

Agar pembelajaran dapat mencapai tujuan dengan baik, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Bagi guru, menggunakan metode yang variatif dan menyenangkan. Agar anak tidak bosan dan bermain dengan permainan ular tangga.
2. Bagi lembaga, menambah media pembelajaran bagi anak untuk dapat bermain sesuai dengan tahap perkembangannya.
3. Bagi peneliti lain, membuat media yang menarik dan variatif, karena dengan media yang lebih baik dapat memudahkan anak dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi, Dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi).* Jakarta: PT. Bumi Aksara

Gunarti, Winda, Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka

Hanafi, Dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Fkip Universitas Muhammadiyah Jember

Mulyasa, H. E. 2012. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Novitasari, Anggi. 2015. *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Finger Painting Pada Anak Kelompok A TK Jember Permai 1 Kecamatan Sumbersari Kabupaten Jember (Skipsi)*. Jember: Universitas Muhammadiyah Jember

Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk TK.* Yogyakarta: Diva Press

Nurjatmika, Yusep. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Yogyakarta: Diva Press

Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. 2009. Jakarta: Mentri Pendidikan Nasional

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak.* Jakarta: Erlangga

Saputra, Yudha M, dan Rudyanto. 2005. *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas

Sujiono, Dkk. 2011. *Metodologi Pengembangan Kognitif.* Jakarta: Universitas Terbuka

Sujiono, Yuliani nurani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks

Susanto, Ahmad. 2014. *Perkembangan Anak Usia Dini pengantar Dalam Berbagai Aspek*. Jakarta: Kencana Prenadamedia

Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas

Tilong, Adi D. 2014. *Lebih Dari 40 Aktivitas Perangsang Otak Kanan Dan Kiri anak Bisa Lebih Canggih*. Yogyakarta: Diva Press

Wiyani, Novan Ardy, dan Barnawi .2012. *Format Paud (Pendidikan Anak usia Dini).* Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Wiyani, Novan Ardy.2013. *Bina Karakter Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Zubaidah, Betty. 20014. *Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika Melalui Permainan Ular Tangga pada Kelompok B1 TK Negri Pembina (Skripsi).* Padang : Universitas Bengkulu